



©

## Gebrauchsmuster

U1

⑩

(11) Rollennummer G 37 10 757.0

(51) Hauptklasse G07F 17/34

(22) Anmeldetag 06.08.87

(47) Eintragungstag 19.11.87

(43) Bekanntmachung  
im Patentblatt 07.01.83

(54) Bezeichnung des Gegenstandes  
Munzbetätigtes Spielgerät

(71) Name und Wohnsitz des Inhabers  
NSM-Apparatebau GmbH & Co KG, 6530 Bingen, DE

(74) Name und Wohnsitz des Vertreters  
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 6530 Bingen

05.03.87

-4-

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit mehreren, gegebenenfalls lichtdurchlässigen Umlaufkörpern, auf denen in Symbolfeldern Symbole aufgetragen sind und die bei Spielende eine über Gewinn oder Nichtgewinn entscheidende Symbolkombination in den Umlaufkörpern zugeordneten Anzeigefeldern anzeigen.

Derartige Spielgeräte, bei denen in Abhängigkeit von der bei dem Zurruhekommen der Umlaufkörper eingestellten Symbolkombination eine Gewinnauszahlung erfolgt, sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. In dem Bestreben, dem Spieler einen Spielanreiz und während des Spieles eine möglichst große Unterhaltung zu bieten, hat man Geräte mit den unterschiedlichsten Spiel- und Gewinnsystemen geschaffen. So hat man zur Erhöhung der Unterhaltung und um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, in den Spielablauf einzugreifen, bei den mit Umlaufkörpern ausgestatteten Spielgeräten schon einzelne oder mehrere Umlaufkörper so ausgebildet, daß sie durch den Spieler vorzeitig stillgesetzt oder nach ihrem Zurruhekommen erneut wieder durch den Spieler in Drehung versetzt werden können. Des weiteren ist es bekannt, vor den Umlaufkörpern eine Fensteranordnung vorzusehen, durch die von jedem Umlaufkörper zumindest ein Symbol dem Spieler angezeigt wird. Diese vor den Umlaufkörpern liegende Fensteranordnung zur Ablesung der sich bei Spielende einstellenden Symbolkombination hat man auch schon unterschiedlich ausgeführt und zwar beispielsweise aus drei in einer Zeile nebeneinanderliegenden Einzelfenstern, aus jeweils außenseitig zwei übereinanderliegenden Fenstern mit einem mittig dazwischenliegenden Einzelfenster oder aus einer etwa dreieckförmigen Grundform, die von einem randseitigen Umlaufkörper ein Symbol in einem Einzelfenster und von den übrigen Umlaufkörpern mehrere Symbole in Fensterspalten aus einem in der Aufeinanderfolge der Umlaufkörper sich aufweitenden

...

87.10.87

05.08.87

-5-

Umfangsbereich zeigt. In der Praxis reichen jedoch häufig diese Variationen in der Gestaltung der Fensteranordnung nicht aus, um den Spieler über längere Zeit mit Interesse an das Spielgerät zu ziehen. Darüber hinaus wird die Anzeige in der Fensteranordnung mit zunehmender Zahl von Fenstern und damit von sogenannten "Gewinnlinien" leicht unübersichtlich.

Der Erfindung liegt daher die Aufgabe zugrunde, bei einem Spielgerät der eingangsgenannten Art dem Spieler einen erhöhten Spielanreiz bei gleichzeitig gegebener klarer Übersichtlichkeit einer großen Anzahl möglicher Gewinnlinien in den Anzeigefeldern zu bieten.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß hinter oder vor jedem, von der Vorderseite des Spielgerätes erkennbaren Symbolfeld eines jeden Umlaufkörpers ein der Größe der Symbolfelder angepaßter, feststehender tubusförmiger Reflektor mit einer Lampe angeordnet ist, und daß die für die Symbolkombination maßgebenden Anzeigefelder auf den Symbolfeldern durch Einschaltung bei jedem Spiel unterschiedlich ausgewählter Lampen hinterleuchtet bzw. beleuchtet markiert sind.

Der mit der Erfindung erzielte wesentliche Vorteil liegt in der starken Erhöhung des Spielanreizes, da bei jedem Spiel aus der Zahl der möglichen Anzeigefeldern eines jeden Umlaufkörpers, die der Anzahl der Symbolfelder des jeweiligen Umlaufkörpers entspricht, ein oder mehrere Anzeigefelder durch Hinter- bzw. Beleuchtung als für die Symbolkombination maßgebende Anzeigefelder ausgewählt werden, d.h. vor oder während des Spielablaufes bis kurz vor der Stopp-Position der Umlaufkörper wird die Gewinn- oder Verlustkombination der Symbole auf den Umlaufkörpern bestimmende Lage der Anzeigefelder festgelegt. Die wechselnde Lage der Anzeigefelder bei den einzelnen Spielen veranlaßt den Spieler

...

87.10.87

06.09.87

-6-

den Ablauf des Spielgeschehens mit erhöhtem Interesse zu verfolgen, wodurch dem Spieler insgesamt ein Wesentliches mehr an Unterhaltung geboten wird. Die sich aus der Konstellation der Anzeigefelder ergebenden Gewinnlinien fördern die Spannung des Spiels und sind leicht überschaubar, weil sie die Kombinationsgabe des Spielers nicht überfordern. Von der Vielzahl der möglichen Gewinnlinien wird also bei jedem Spiel nur eine bestimmte Anzahl an Gewinnlinien angeboten, was sich günstig auf die Überschaubarkeit auswirkt.

In Ausgestaltung der Erfindung sind die Lampen zur Kennzeichnung der Anzeigefelder über einen Zufallsgenerator einschaltbar. Hierdurch wird eine gesetzmäßige Wiederholung der durch die Anzeigefelder markierten Gewinnlinien verhindert. Bei einer Alternativausführung der Erfindung sind die Lampen zur Kennzeichnung der Anzeigefelder über in die Vorderseite des Spielgerätes angebrachte Auswahl Tasten einschaltbar. In diesem Falle kann der Spieler von sich aus festlegen, welche Konstellation der Anzeigefelder beim Stopp der Umlaufkörper für die Symbolkombination maßgebend sein soll.

Um die Anzahl der den einzelnen Umlaufkörpern zuzuordnenden tubusförmigen, mit einer Lampe versehenen Reflektoren zu reduzieren, und trotzdem noch eine hinreichende Anzahl von möglichen Anzeigefeldern darstellen zu können, ist nach einer vorteilhaften Weiterbildung des Gegenstandes der Erfindung vor jedem Umlaufkörper eine Fensteranordnung aus mehreren Ablesefenstern, die in ihrer Größe den zugeordneten Symbolfeldern auf den Umlaufkörpern entsprechen, angebracht, wobei die tubusförmigen Reflektoren mit jeweils einer Lampe nur im Bereich der Ablesefenster hinter oder vor den Umlaufkörpern angeordnet sind. Durch diese Maßnahme können also nur die in den Ablesefenstern erscheinenden Symbolfelder als Anzeigefelder ausgewählt werden.

...

87.10.87

08.08.87

-7-

Zur Erleichterung der Fertigung und Montage der hinter den Umlaufkörpern angebrachten Reflektoren sind diese zweckmäßigerweise einstückig als rahmenartige Baueinheit ausgeführt, die auf einer Leiterplatte innerhalb des Gerätegehäuses befestigt ist, wobei die den einzelnen Reflektoren zugeordneten Lampen auf die Leiterplatte aufgesteckt sind. Bei der alternativen Ausführungsform sind die vor den Umlaufkörpern angebrachten Reflektoren ebenfalls bevorzugt als rahmenartige Baueinheit ausgeführt, die auf der Rückseite der Frontscheibe des Spielgerätegehäuses befestigt ist. Hierbei sind zweckmäßigerweise die Lampen seitlich in die tubusförmigen Reflektoren eingesetzt.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand zweier Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt:

- Fig. 1 eine Vorderansicht eines Spielgerätes nach der Erfindung.
- Fig. 2 eine Draufsicht auf die hinter den Umlaufkörpern des Spielgerätes nach Fig. 1 angeordneten Reflektoren im vergrößerten Maßstab.
- Fig. 3 einen Schnitt durch den Bereich der Umlaufkörper des Spielgerätes nach Fig. 1 im vergrößerten Maßstab und
- Fig. 4 einen Schnitt durch den Bereich der Umlaufkörper eines alternativen Spielgerätes nach der Erfindung.

...

8710757

05.08.87

-8-

Hinter der Frontscheibe 1 des Spielgerätegehäuses 2 befinden sich drei scheibenförmige Umlaufkörper 3, 4, 5 aus lichtdurchlässigem Material, die jeweils auf ihrer Vorderseite mehrere Symbole in zugehörigen Symbolfeldern 6 tragen. Oberhalb der Umlaufkörper 3, 4, 5 sind der Münzeinwurf 7 und die Geldrückgabetaste 8 angeordnet. Unterhalb der Umlaufkörper 3, 4, 5 liegen die Münzanzeige 9 und die Sonderspieleanzeige 10. Im unteren Bereich des Spielgerätegehäuses 2 befinden sich die Auszahlsschale 11 und die Schaltorgane 12 zur Beeinflussung, d.h. zum Bremsen, Halten oder Wiederanlassen der einzelnen Umlaufkörper.

Jedem Umlaufkörper 3, 4, 5 ist auf der Frontscheibe 1 des Spielgerätegehäuses 2 eine Fensteranordnung 13 aus mehreren Ablesefenstern 14, die in ihrer Größe den zugehörigen Symbolfeldern 6 auf den Umlaufkörpern 3, 4, 5 entsprechen, zugeordnet. Hinter jedem Umlaufkörper 3, 4, 5 sind im Bereich der Ablesefenster 14 tubusförmige, mit jeweils einer Lampe 16 ausgerüstete Reflektoren 17, die an ihrer den Umlaufkörpern 3, 4, 5 zugewandten Seite entsprechend der Größe der zugehörigen Symbolfelder 6 ausgebildet sind, festehend angebracht. Die sich hinter jedem Umlaufkörper 3, 4, 5 befindlichen Reflektoren 17 sind jeweils zu einer einstückigen Baueinheit 18 zusammengefaßt. Jede Baueinheit 18 ist über angeformte Laschen 19 mit einer Leiterplatte 20 verbunden, auf die die den einzelnen Reflektoren 17 zugeordneten Lampen 16 aufgesteckt sind. Halterungen 21 verbinden die Leiterplatten 20 mit der Halteplatte 22 für die Schrittschaltmotoren 23 der Umlaufkörper 3, 4, 5.

Ein einen Zufallsgenerator enthaltender Mikrocomputer steuert den gesamten Spielablauf des Spielgerätes. Über diesen Zufallsgenerator werden bei jedem Spiel ein oder mehrere Lampen 16 hinter jedem Umlaufkörper 3, 4, 5 eingeschaltet. Diese leuchtenden Lampen 16 markieren dann diejenigen Ablesefenster 14 der Fensteranordnungen 13, welche als Anzeigefelder durch Beleuchtung der

...

07.10.87

05.08.87

-9-

entsprechenden Symbolfelder 6 auf den Umlaufkörpern 3, 4, 5 für die sich einstellende Symbolkombination maßgebend sein sollen. Zur Veranschaulichung einer möglichen Gewinnkombination ist in Fig. 1 eine Verbindungslinie als sogenannte Gewinnlinie 24 zwischen den hinterleuchteten Ablesefenstern 14, was durch eine Schraffur dargestellt ist, eingezeichnet. Im dargestellten Beispiel werden sieben Sonderspiele gegeben, bei denen ein Gewinnschlüssel mit gegenüber dem Normalspiel erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Neben den möglichen Dreifenster-Gewinnlinien 24 können auch darüber hinausgehende Mehrfach-Gewinnlinien, wie z.B. eine Vierfenster-Gewinnlinie oder eine Fünffenster-Gewinnlinie, verwirklicht werden. Die bei jedem Spiel neu entstehenden Gewinnlinien ergeben ein erhebliches Spannungsmoment.

Alternativ zu der zufallsgesteuerten Auswahl der für die Symbolkombination maßgebenden Anzeigefelder und damit der Gewinnlinien ist es auch möglich, daß der Spieler die Gewinnlinien selbst festlegt und zwar mittels dreier in der Frontscheibe 1 des Spielgerätegehäuses 2 angebrachter Auswahl Tasten 25, über die die gewünschten Lampen 16 einschaltbar sind, wodurch die Lage der Anzeigefelder durch den Spieler bestimmt wird. Die frei wählbare Konstellation der Anzeigefelder bringt für den Spieler einen besonderen Spielanreiz. Selbstverständlich kann der Spieler nicht sämtliche Ablesefenster 14 der Fensteranordnungen 13 zu für die Symbolkombination maßgebenden Anzeigefelder bestimmen.

Bei der Alternativausführung des Spielgerätes gemäß Fig. 4 sind die tubusförmigen Reflektoren 17 an der Rückseite der Frontscheibe 1 des Spielgerätegehäuses 2 befestigt, wobei die Lampen 16 über Halterungen 26 seitlich in die Reflektoren 17 eingesetzt sind. Die ausgewählt eingeschalteten Lampen beleuchten die zugehörigen Ablesefenster 14 und die hinter diesen Ablesefenstern 14 liegenden Symbolfelder 6 der Umlaufkörper 3, 4, 5 und markieren somit die

...

87.10.87

06.08.87

-10-

für die Symbolkombination entscheidenden Anzeigefelder. In diesem Falle ist es nicht notwendig, die Umlaufkörper 3, 4, 5 lichtdurchlässig auszuführen.

Die vorstehende zeichnungsbeschreibung hat die Konstruktion sowie die Funktion des erfindungsgemäßen Spielgerätes in seinen Einzelheiten verdeutlicht. Es versteht sich jedoch für den Fachmann, daß die Grundgedanke der vorliegenden Erfindung, nämlich die Veränderung der Lage der für die Symbolkombination maßgeblichen Anzeigefelder, eine wesentlich breitere Anwendung finden kann und nicht auf die hier speziell betrachteten Ausführungsbeispiele beschränkt ist.

87.10.87



Anw.-Akte:  
1228

05.08.87  
**PATENTANWALT**

European Patent Attorney

Dipl.-Ing

**BERND BECKER**

HAUPTSTRASSE 10

6530 BINGEN 17

TELEFON 06721/4341 4342

04.08.1987

#### ANMELDUNG

NSM Apparatebau GmbH & Co KG, Saarlandstr. 240, 6530 Bingen.

---

Münzbetätigtes Spielgerät

---

#### ANSPRÜCHE

1. Münzbetätigtes Spielgerät mit mehreren, gegebenenfalls lichtdurchlässigen Umlaufkörpern, auf denen in Symbolfeldern Symbole aufgetragen sind und die bei Spielende eine über Gewinn oder Nichtgewinn entscheidende Symbolkombination in den Umlaufkörpern zugeordneten Anzeigefeldern anzeigen, dadurch gekennzeichnet, daß hinter oder vor jedem, von der Vorderseite des Spielgerätes her erkennbaren Symbolfeld (6) eines jeden Umlaufkörpers (3, 4, 5) ein der Größe der Symbolfelder (6) angepaßter, feststehender tubusförmiger Reflektor (17)

...

07.10.87

06.08.87

-2-

mit einer Lampe (16) angeordnet ist, und daß die für die Symbolkombination maßgebenden Anzeigefelder auf den Symbolfeldern (6) durch Einschaltung bei jedem Spiel unterschiedlich ausgewählter Lampen (16) hinterleuchtet bzw. beleuchtet markiert sind.

2. Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Lampen (16) zur Kennzeichnung der Anzeigefelder über einen Zufallsgenerator einschaltbar sind.
3. Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Lampen zur Kennzeichnung der Anzeigefelder über in die Vorderseite des Spielgerätes zugebrachte Auswahl Tasten (25) einschaltbar sind.
4. Spielgerät nach den Ansprüchen 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß vor jedem Umlaufkörper (3, 4, 5) eine Fensteranordnung (13) aus mehreren Ablesefenstern (14), die in ihrer Größe den zugeordneten Symbolfeldern (6) auf den Umlaufkörpern (3, 4, 5) entsprechen, angebracht ist, und daß die tubusförmigen Reflektoren (17) mit jeweils einer Lampe (16) nur im Bereich der Ablesefenster (14) hinter oder vor den Umlaufkörpern (3, 4, 5) angeordnet sind.
5. Spielgerät nach den Ansprüchen 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die hinter den Umlaufkörpern (3, 4, 5) angebrachten Reflektoren (17) einstückig als rahmenartige Baueinheit (18) ausgeführt sind, die auf einer Leiterplatte (20) innerhalb des Spielgerätegehäuses (2) befestigt ist.
6. Spielgerät nach Anspruch 5, dadurch gekennzeichnet, daß die den einzelnen Reflektoren (17) zugeordneten Lampen (16) auf die Leiterplatte (20) aufgesteckt sind.

...

87.10.87

06.08.87

-3-

- 4
7. Spielgerät nach den Ansprüchen 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die vor den Umlaufkörpern (3, 4, 5) angebrachten Reflektoren (17) als rahmenartige Baueinheit ausgeführt sind, die auf der Rückseite der Frontscheibe (1) des Spielgerätegehäuses (2) befestigt ist.
  8. Spielgerät nach Anspruch 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Lampen (16) seitlich in die tubusförmigen Reflektoren (17) eingesetzt sind.

...

8710757

08.08.87

28

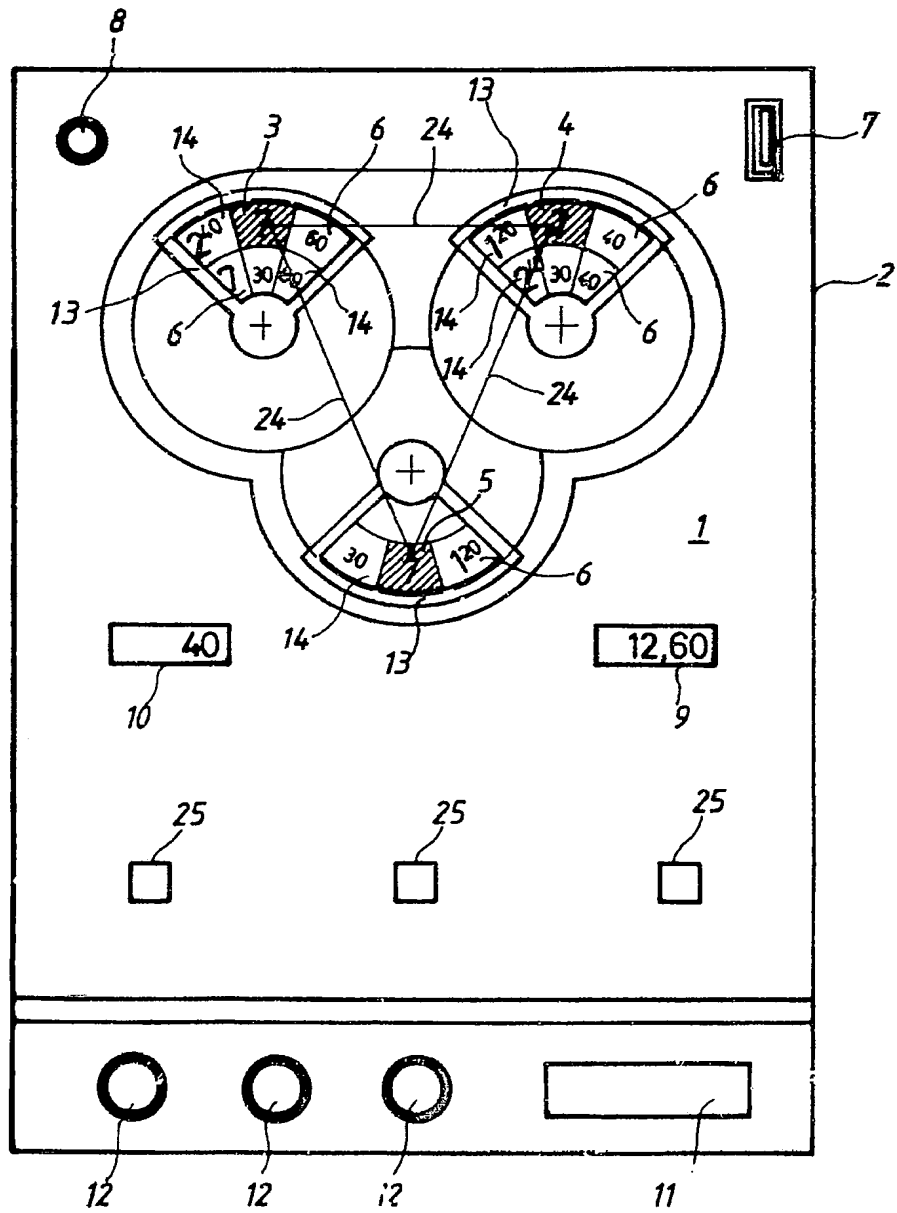


Fig. 1

8710757

06.06.87

13

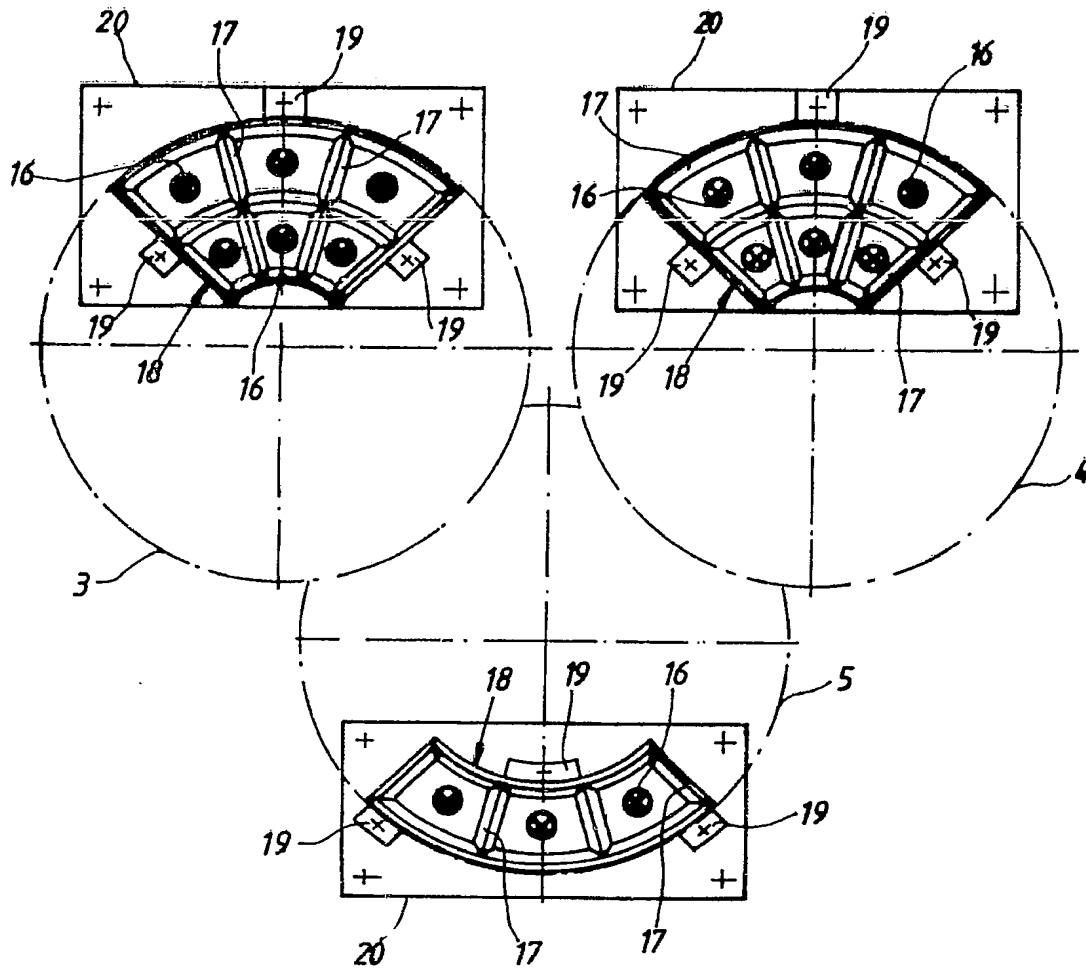


Fig. 2

8710757

08.09.77

7-1

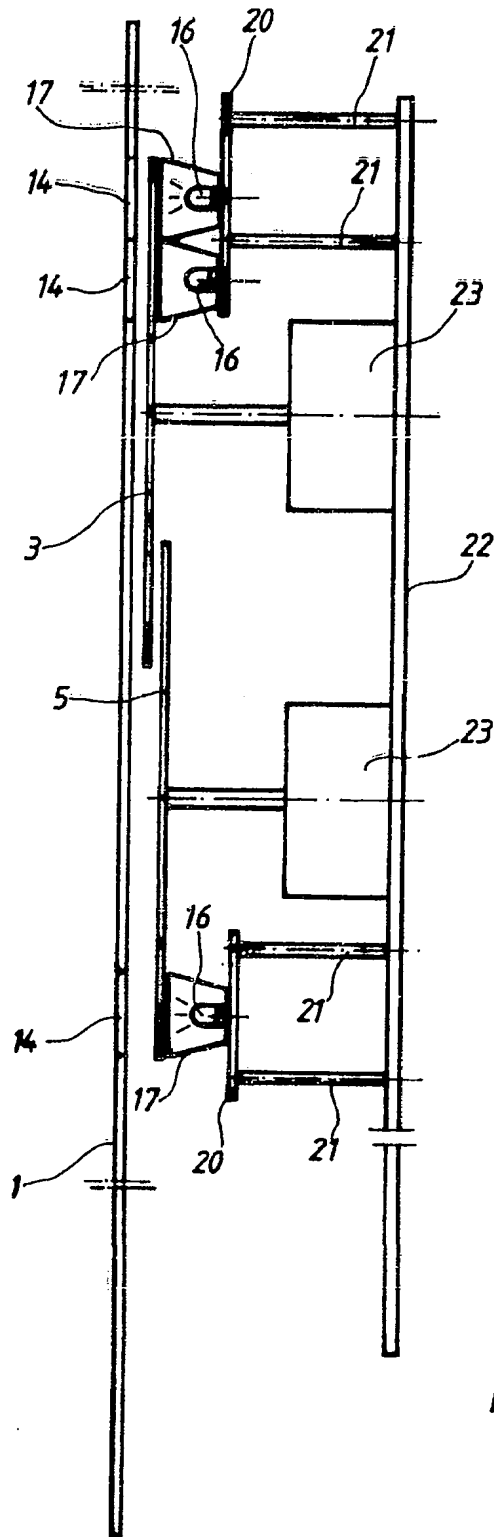


Fig. 3

8710757

11.10.87

11

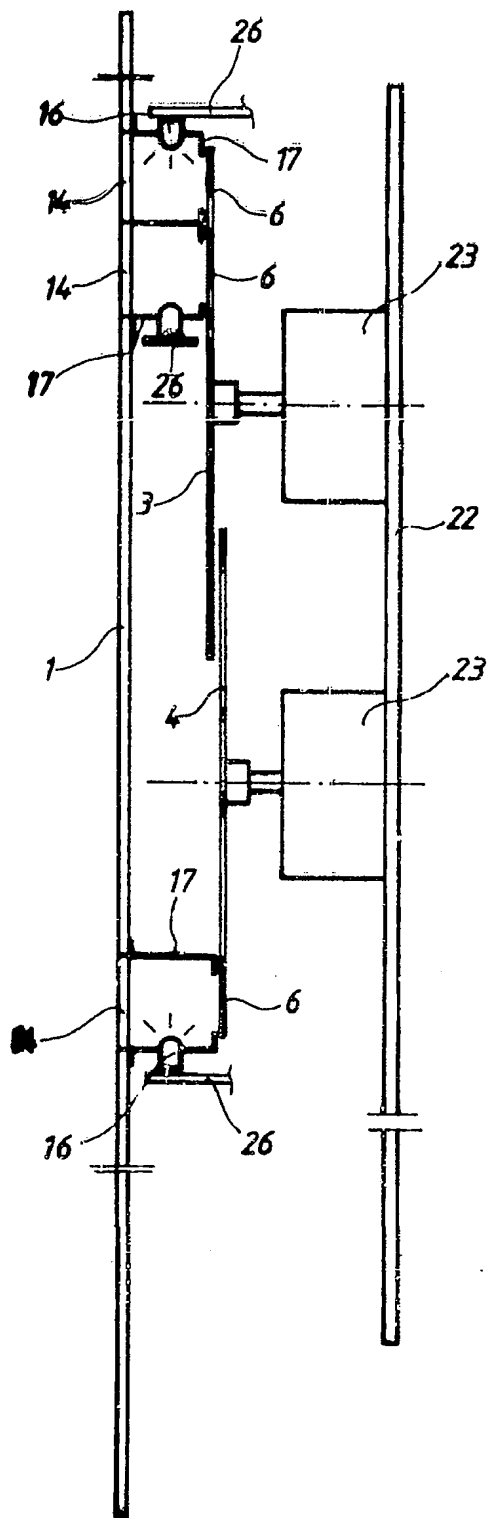


Fig. 4

87.10757